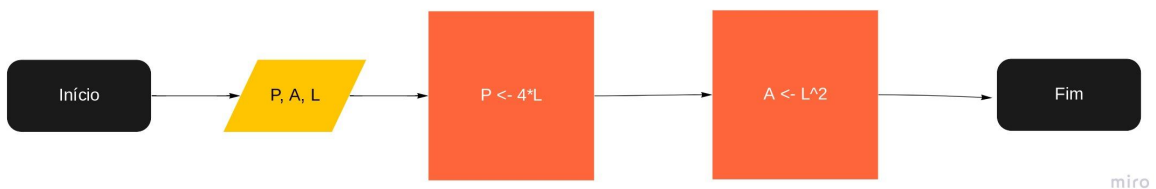


## Lista de Exercícios 01

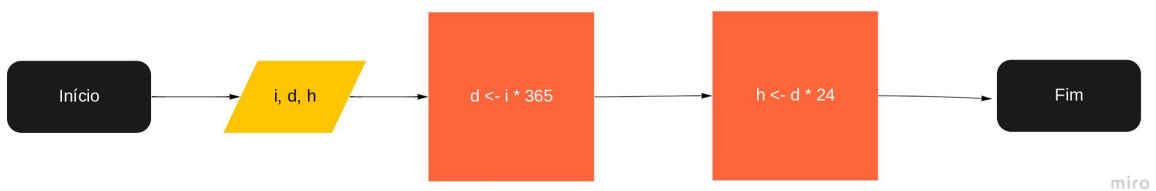
Gabrielle de Oliveira Fonseca

1. É a escrita, teste e programação de um programa para computador, escrito em uma linguagem específica para programação.
2. Uma sequência ordenada de passos que visa a solução de um problema, garantindo a sua repetibilidade.
3. Descrição narrativa, fluxograma convencional e pseudocódigo.
4. Identificar o problema -> observar e mapear o problema -> propor e escolher uma ou mais soluções -> escrever um algoritmo em alto nível -> escrever um programa -> testar -> se o problema for resolvido: implantar a solução proposta; se o problema não for resolvido: voltar para o passo 2.

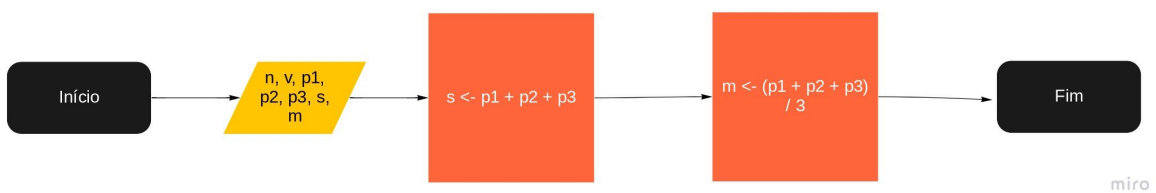
5.a)



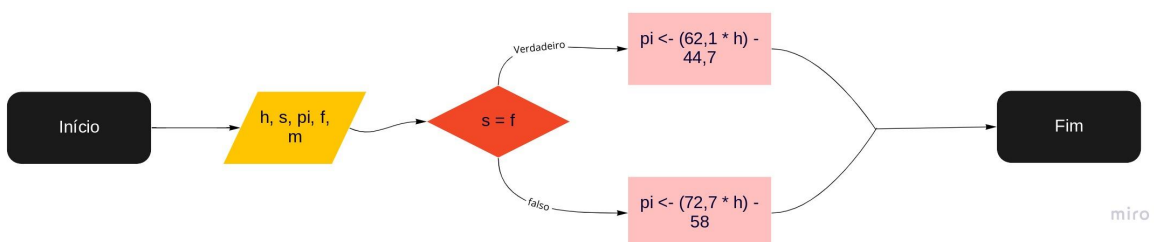
b)



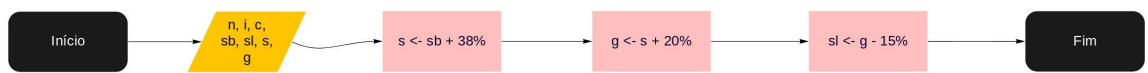
c)



d)



e)



miro